

---

# Hypermediakompetenz

## Allgemeine und programmspezifische Teilkompetenzen der Interaktion mit hypermedialen Systemen

ISBN: 3-932178-45-9

---

Die Studie ist im Internet bei folgenden Firmen erhältlich:

hausarbeiten.de

diplom.de

Verlag Mateo (Uni Mannheim)

Links zu den Hompages von [hausarbeiten.de](http://www.hausarbeiten.de), [diplom.de](http://www.diplom.de) und [Mateo](http://www.uni-mannheim.de/mateo):

<http://www.hausarbeiten.de>, <http://www.diplom.de>, <http://www.uni-mannheim.de/mateo>

### Abstract:

E-Learning bzw. Lernen mit interaktiven multimedialen (= hypermedialen) elektronischen Computersystemen wird seit Jahren vielfach als Allheilmittel zur Lösung von Problemen in der Schule und in der Aus- und Weiterbildung propagiert. Die eher ernüchternden Erfahrungen in der Realität hingegen zeigen, dass die vorhandenen didaktischen Konzepte und technischen Möglichkeiten ein weitgehend computerbasiertes Lernen noch nicht ansatzweise zulassen. Viele Anwender und Lehrer sind frustriert oder ängstlich und lehnen Computer ab. Ist jedoch Computerlernen deshalb langfristig zum Scheitern verurteilt?

Die Autorin teilt sowohl Euphorie als auch Pessimismus nicht. Vielmehr weist die Studie „Hypermediakompetenz“ einen im Bereich des Computerlernens ganz neuen wissenschaftlichen *kompetenzorientierten* Weg zur Beantwortung dieser Frage. So werden auf der Basis konstruktivistischer neuropsychologisch-operativer handlungstheoretischer Annahmen im Ausgang von einem *allgemeinen Handlungsmodell* der Interaktion mit hypermedialen Systemen *medium- und zugleich praxisnah* die *spezifischen Kompetenzen ermittelt, die zur Bewältigung der Interaktion erforderlich* sind. Da Interaktion das einzige *spezifische* Merkmal hypermedialer Systeme ist, beschreibt die in der Studie aufgestellte Systematik genau diejenigen Kompetenzen, die *mediumspezifisch* vom Anwender als Voraussetzung für die erfolgreiche Interaktion mit dem Hypermedium erworben werden sollten. Die Gesamtheit dieser Kompetenzen und Teilkompetenzen wird als „Hypermediakompetenz“ bezeichnet.

Im Rahmen einer kritischen Reflexion der Möglichkeiten des hypermedialen Lernens in unterschiedlichen Lernszenarien wird deutlich, dass interaktives Lernen *eigene Qualitäten* besitzt und *neuartige Formen des Lernens* ermöglicht. Dies bedeutet jedoch zugleich, dass die kompetente Nutzung interaktiver neuer Medien *zusätzliche Anforderungen an den Gebrauch dieser Medien* stellt, indem sie den *Erwerb neuartiger Kompetenzen voraussetzt*.

Nur wenn diese Kompetenzen gezielt geschult und optimiert werden, gewährleistet dies einen selbständigen und routinierten Ablauf des Lernens *mit* diesen Medien in ganz unterschiedlichen Lebensbereichen. Es ergeben sich neue Perspektiven für das Lernen in Bildungseinrichtungen, im Beruf und im Privatbereich, die die Grenzen des bisherigen Unterrichts und des Selbststudiums erweitern, Ressourcen besser nutzbar machen und die Effizienz des Lernens verbessern.

In dem Standardwerk „Hypermediakompetenz“ wird im Anschluss an die Untersuchungen von PIAGET und VON GLASERSFELD sowie an die Operative Lerntheorie GRZESIKS ein allgemeiner, grundlegender Ansatz ausgearbeitet, der weitreichende Implikationen für das virtuelle Lernen in der Schule, in der

Universität, in der Erwachsenenbildung und im privaten Bereich, für die Evaluation von Lernprogrammen und Lernplattformen sowie für die Integration bildungsbenachteiligter Lernender zulässt. Entsprechend kann diese Studie auch als ein allgemeiner Ratgeber für die reflektierte und flexible Verwendung interaktiver neuer Medien in schulischen und außerschulischen Lernsituationen verstanden und gelesen werden. Sie richtet sich an alle, die mit Hypermedia lernen und lehren, vor allem auch an diejenigen, die hypermediale Formen des Unterrichts, sei es für öffentliche Bildungseinrichtungen, für die Wirtschaft oder für den privaten Gebrauch, konzipieren. Ihnen kann und soll sie der Bewusstmachung ihres eigenen Verhaltens im Umgang mit dem Hypermedium, aber auch der Selbstbestätigung und der Anregung zur Fortsetzung ihrer bisherigen Arbeit dienen.

Alle Materialien der Studie können zudem von Lehrern als Entscheidungshilfe zur Vorbereitung von Unterricht, in dem Hypermediakompetenz entwickelt werden soll, verwendet werden. Sie eignen sich ebenso als Grundlage für die Lehrerbildung an Universitäten und Studienseminaren wie zur Lehrerfortbildung und, in individuell angepasster Form, als Lehr- und Diskussionsmaterial für den Schulunterricht.

#### **Zur Autorin:**

Dr. Ilona Hündgen ist microsoft-, lotus- und macromediazertifizierte e-Learning Consultant und verfügt über langjährige Erfahrung in der IT-Branche. Nach dem Studium in den Fächern Germanistik, Latein, Pädagogik und Philosophie an der Universität zu Köln und der Ausbildung zur Gymnasiallehrerin war sie als technische Dokumentaristin in einer Unternehmensberatung, als Netzwerktechnikerin in einem IT-Systemhaus und als Associate Consultant bei Lotus Development/IBM tätig. Ihr Hauptanliegen ist die pädagogisch sinnvolle und somit zugleich kritische Integration neuer interaktiver Medien in bestehende traditionelle Lernkulturen.

Mail: [huendgen@t-online.de](mailto:huendgen@t-online.de)  
Internet: <http://www.ilona-huendgen.com>



#### **Zur Studie (Kurzzusammenfassung):**

Selbstbestimmtes Lernen, das zu persönlicher Weiterentwicklung führt, ist eines der zentralen Anliegen jedes Menschen. Dem Leser der Studie wird ein Instrumentarium an die Hand gegeben, interaktive multimediale (= hypermediale) Systeme als eine der bedeutendsten Neuentwicklungen im Mediensektor aus pädagogischer und technischer Sicht kritisch zu beurteilen und in nahezu allen Lebensbereichen selbständig und verantwortungsvoll für das Erreichen eigener Lebensziele zu nutzen.